
KID PIX
DELUXE 3
NOVA EDIÇÃO

Sobre o Kid Pix Deluxe 3

Neste capítulo, você aprenderá como:

Iniciar o Kid Pix Deluxe 3

Utilizar a Área de Desenho

Utilizar o SlideShow

Obter Ajuda

Seja bem-vindo ao Kid Pix Deluxe 3 ! Desde o seu primeiro lançamento, em 1991, o Kid Pix Deluxe 3 já recebeu mais de 45 prêmios e é o *software* infantil de arte mais vendido. O Kid Pix tem inspirado as crianças a expressarem sua criatividade natural, por meio de ferramentas de arte inovadoras, divertidas e malucas.

O Kid Pix Deluxe 3 apresenta duas áreas:

A Área de Desenho, onde se pode fazer projetos com as ferramentas de desenho e artísticas.

O SlideShow, que permite que você insira os projetos em uma apresentação com transições visuais e sons.

Iniciando no Windows

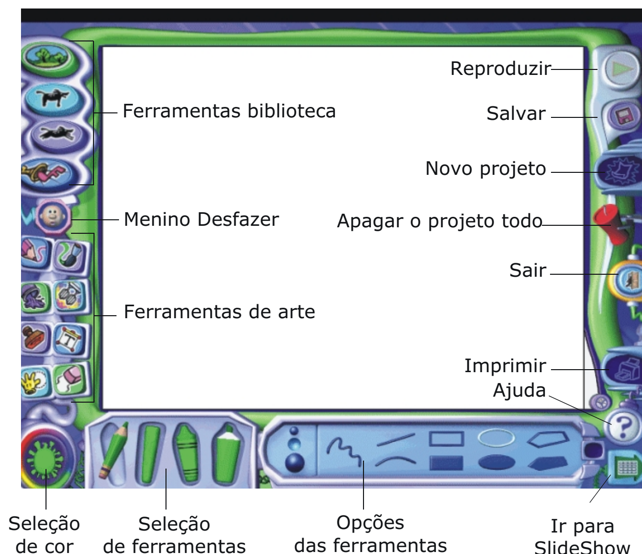
Após instalar o Kid Pix Deluxe 3 em um computador com o Windows 95, 98, 2000, NT ou Millennium, você poderá iniciá-lo.

Para iniciar o Kid Pix Deluxe 3:

1. Insira o CD Kid Pix Deluxe 3 na unidade de CD-ROM.
2. Siga um dos seguintes caminhos:
   Se a janela de inicialização aparecer, clique em **Iniciar Kid Pix**.
   Caso a janela de inicialização não apareça, dê um clique duplo no atalho **Kid Pix Deluxe 3**, que aparece na área de trabalho, ou selecione **Kid Pix Deluxe 3** no menu **Iniciar**.
3. Se esta for a primeira vez que você estiver utilizando o Kid Pix Deluxe 3, digite seu nome na caixa onde diz **Digite aqui o seu nome**.
   De agora em diante, o seu nome constará na lista e você poderá clicar sobre ele ou digitá-lo novamente para começar.
4. Clique em **Ir** para iniciar o Kid Pix.

A Área de Desenho Kid Pix

Ao iniciar o Kid Pix Deluxe 3, você entra na Área de Desenho:



O SlideShow Kid Pix

Você poderá criar um SlideShow com os seus projetos. Leia "Utilizando o SlideShow', na página 68, para saber mais sobre esta incrível função.



Utilizando os Menus

O Kid Pix Deluxe 3 possui menus que você pode exibir e utilizar. Para ver a lista completa das opções do menu, consulte “Os menus Kid Pix Deluxe 3”, na página 87.

Para exibir os menus:

1. Mova o mouse até o topo da tela.
2. Quando enxergar um triângulo com margens brancas, pressione o botão do mouse e segure.
3. Deslize o mouse até um menu para exibi-lo e, em seguida, deslize para baixo até o comando que você deseja.

Obtendo Ajuda

Tanto na Área de Desenho quanto no SlideShow, você pode obter informações sobre qualquer item da tela. Uma janela de **Ajuda** aparece e uma voz lê a informação.
Você pode visualizar na tela ou imprimir o Manual do Usuário Kid Pix Deluxe 3.
Para mais informações, consulte o arquivo Leia-me.

Para obter ajuda em um determinado local:



1. Clique no ponto de interrogação.
2. Clique no item com o qual você precisa de ajuda.
3. Leia e ouça à mensagem de ajuda.
4. Para ouvir a mensagem novamente, clique em **Repetir.** .
5. Para fechar a janela de ajuda, clique **OK**.

Para visualizar ou imprimir o Manual do Usuário:

1. A partir do menu **Ajuda**, selecione **Visualizar Manual do Usuário**.
2. No Acrobat Reader, leia ou imprima as informações.

Para visualizar o arquivo Leia-me:

Clique no botão **Iniciar**, na área de trabalho, e selecione **Leia-me**, no grupo do programa Kid Pix Deluxe 3.

Utilizando as Ferramentas de Arte

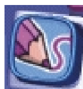
Neste capítulo, você aprenderá como:

- Utilizar as Ferramentas de Desenho
- Utilizar as Ferramentas Artísticas
- Utilizar os Baldes de Preenchimento
- Utilizar as Batedeiras
- Utilizar os Carimbos
- Utilizar as Texturas
- Utilizar a Paleta de Cores e o Conta-Gotas
- Utilizar as Borrachas
- Utilizar o Menino Desfazer

Utilizando as Ferramentas de Desenho

Utilize as Ferramentas de Desenho Kid Pix para desenhar diferentes tipos de linhas. Há quatro ferramentas de desenho: Lápis, Giz, Giz de Cera e Canetinha. Você pode desenhar formas livres, fazer linhas retas ou curvas, retângulos, ovais ou polígonos.

Para desenhar:

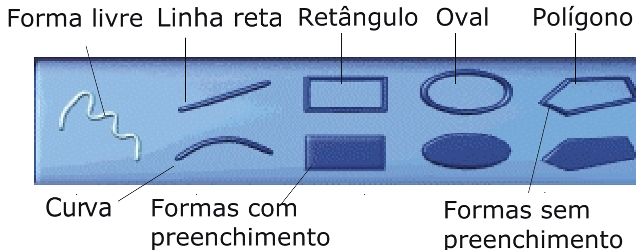


1. Clique no botão **Ferramentas de Desenho**.



2. Escolha uma ferramenta no lado esquerdo da bandeja.
3. Escolha a espessura da linha.
4. Escolha uma forma.

5. Clique na área de desenho e mantenha o botão do mouse pressionado. Movimente o mouse para desenhar.



Você pode desenhar os retângulos, ovais e polígonos com ou sem preenchimento. Nas formas sem preenchimento, a imagem de fundo aparece.

Para desenhar uma linha curva, clique em **Curva**. Mantenha o botão do mouse pressionado enquanto você desenha uma linha. Solte o botão do mouse e arraste a linha até formar a curva que você deseja.

Para desenhar um polígono, clique em **Polígono**. Desenhe os lados, clicando após desenhar cada lado. Complete o polígono clicando no ponto de partida.

Dicas para Desenhar

Se você modificar a **Textura** e, em seguida, desenhar com o **Giz de Cera**, **Giz** ou **Canetinha**, um padrão irá aparecer em seu projeto. Para saber mais sobre Textura, consulte "Utilizando as Texturas", na página 24.

Utilizando as Ferramentas Artísticas

Utilize as Ferramentas Artísticas do Kid Pix para produzir efeitos deslumbrantes, realísticos ou malucos, em seu desenho. Você pode escolher Pincel, Arte Sonora ou Spray. Cada ferramenta possui dois modos.

Para pintar:



1. Clique no botão **Ferramentas Artísticas**.
2. Clique na ferramenta **Pincel**, **Arte Sonora** ou **Spray**.
Consulte as próximas páginas para obter mais informações sobre cada tipo de ferramenta.
3. Escolha um tamanho (nem todas as ferramentas apresentam opções de tamanho).

4. Escolha um modo de arte.
Ao escolher um modo, as opções se modificam.
5. Escolha uma opção de arte.
6. Clique na área de desenho e mantenha o botão do mouse pressionado. Movimente o mouse para pintar.

Pincel

Clique no Pincel e escolha um tamanho de pincel e um modo de arte. O modo "realístico" pinta como um pincel de verdade.



O modo "maluco" produz efeitos mágicos.



Arte Sonora

Para utilizar a ferramenta Arte Sonora, fale, cante ou toque uma música junto a um microfone conectado ao computador. A opção “movimento do mouse” permite que você conduza a pintura com o mouse.

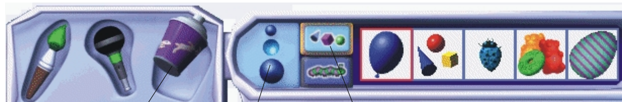


A opção “pintura livre” deixa o som fazer a pintura.



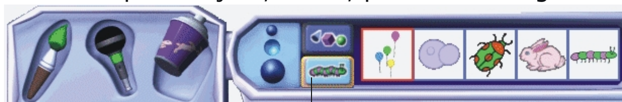
Spray

O modo “formas tridimensionais” pulveriza balões, doces, insetos ou figuras tridimensionais.



Spray Tamanho Modo formas 3d

O modo “animações” pulveriza balões, bolhas e criaturas que dançam, voam, pulam ou se agitam.



Modo animações

Dicas para Fazer Arte

Experimente todas as Ferramentas Artísticas, seus modos e opções. Faça muitas combinações diferentes.

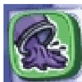
Para obter informações sobre como inserir texto no Modo de Arte Maluco, consulte a “Ferramenta Letras do Alfabeto”, na página 32.

Alguns dos Pincéis realísticos deixam a Textura do Papel aparecer através da pintura. Para saber mais sobre texturas, consulte "Utilizando as Texturas", na página 24.

Utilizando os Baldes de Preenchimento

Os baldes são utilizados para preencher uma área do desenho. Há três Baldes de Preenchimento: Sólido preenche a área com uma cor sólida ou com um padrão de apenas uma cor; Mistura preenche a área com uma combinação de cores;e Padrão preenche a área com um padrão multicolorido.

Para preencher uma área:

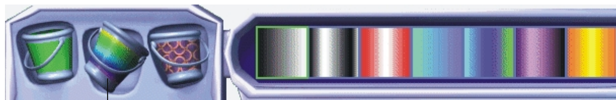


1. Clique no botão **Balde de Preenchimento** para visualizar a bandeja de **Baldes de Preenchimento**. A bandeja será diferente, conforme a ferramenta e o modo escolhido.



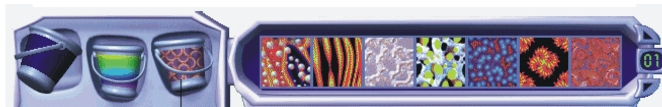
Sólido

O Balde **Sólido** utiliza a cor que está selecionada na Paleta de Cores. Escolha uma cor sólida ou um padrão de apenas uma cor.



Mistura

O Balde **Mistura** não utiliza a cor que está selecionada na Paleta de Cores.



Padrão

O Balde **Padrão** não utiliza a cor que está selecionada na Paleta de Cores. Você pode escolher um padrão multicolorido.

2. No lado esquerdo da bandeja, escolha um balde.
3. No lado direito da bandeja, escolha um preenchimento.
4. Clique na área de desenho para preenchê-la.

Dicas de Preenchimento

Se você quer preencher a área com uma mistura de cores, deve manter o botão do mouse pressionado sobre a figura enquanto a combinação de cores aparece. Então, sem soltar o botão do mouse, movimente o mouse para mudar o local onde a mistura de cores aparece dentro da área preenchida.

Você pode inventar seus próprios padrões de duas cores. Preencha uma área com uma cor sólida. Depois, selecione outra cor na paleta e preencha a mesma área com um padrão de apenas uma cor.

Para obter informações sobre como alterar a cor de preenchimentos sólidos, consulte “Utilizando a Paleta de cores e o Conta-Gotas”, na página 25.

Utilizando as Batedeiras Elétricas

As Batedeiras Elétricas misturam o seu desenho. Você pode misturar o desenho inteiro com a superbatedeira, ou apenas partes do desenho com a minibatedeira.

Para misturar as coisas:



1. Clique no botão **Batedeira**, para visualizar a bandeja de **Batedeiras**.



2. No lado esquerdo da bandeja, escolha a super ou a minibatedeira.
A superbatedeira irá misturar a figura inteira com apenas um clique do mouse; a minibatedeira irá misturar apenas onde você arrastar o mouse.
3. Para a minibatedeira, escolha o tamanho da batedeira.
4. No lado direito da bandeja, escolha uma das opções de mistura.

5. Clique no desenho com a superbatedeira ou arraste o mouse com a minibatedeira para misturar algumas áreas do desenho.

Dicas sobre as Batedeiras

Misture uma fotografia importada para ter resultados engraçados. As informações sobre como importar fotografias, podem ser obtidas na seção “Inserindo Arquivos de Imagem de Outros Programas”, na página 56.

Você pode modificar o tamanho da minibatedeira. Utilize tamanhos diferentes para conseguir efeitos diferentes.

Utilizando os Carimbos

Utilize a ferramenta Carimbo para carimbar animais e outras figuras em seu projeto.

Para utilizar os Carimbos:



1. Clique no botão **Carimbo** para visualizar a bandeja de **Carimbos**.



2. Escolha uma das pastas.
3. Navegue pelas opções de carimbos.
4. Defina o tamanho de seu Carimbo.
5. Clique em um Carimbo e, depois, clique na área de desenho.

Editando Carimbos

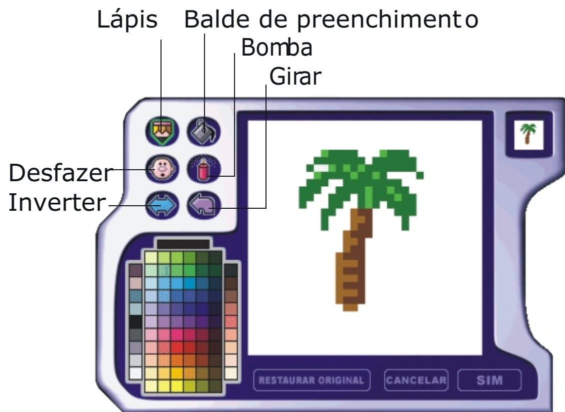
Você pode editar os Carimbos para criar o seu próprio carimbo.

Para editar carimbos:



1. Clique no botão **Carimbo** para visualizar a bandeja de **Carimbos**.
2. Clique no carimbo que você deseja editar.

3. Clique no Editor de Carimbos (lápis) para visualizar o **Editor de Carimbos**.



Utilize essas ferramentas para modificar o carimbo:

Utilize o **Lápis** para desenhar no carimbo.
Escolha uma cor, na Paleta de Cores dos Carimbos, e utilize o **Balde de Preenchimento** para colorir novamente o carimbo.
Clique em **Desfazer** para desfazer a sua ação mais recente, ou clique em **Restaurar Original** para restaurar o carimbo original.

Utilize a **Bomba** para apagar a figura toda e começar do zero.

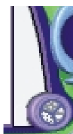
Clique em **Inverter** para virar o carimbo da esquerda para a direita.

Clique em **Girar** para girar 90 graus o carimbo a cada clique no mouse.

4. Clique em **SIM** quando tiver terminado.

Utilizando as Texturas

Você pode modificar a textura da imagem de fundo de seu projeto Kid Pix. Então, quando desenhar com o **Giz de Cera**, **Giz** ou **Canetinha**, uma textura irá aparecer através do desenho.



Para alterar a textura:

1. Clique no botão **Textura**, localizado no canto inferior direito da área de desenho. A bandeja de **Textura** será aberta.



2. Navegue pelas texturas da bandeja.

3. Clique na textura que desejar.
Você poderá ver a textura selecionada ao lado do botão **Textura**.

4. Desenhe com o **Giz de Cera**, **Giz** ou **Canetinha** para ver a textura.

Utilizando a Paleta de Cores e o Conta-Gotas



Muitas ferramentas de arte do Kid Pix utilizam a cor escolhida por você na Paleta de Cores. O pingo de cor que aparece no canto inferior esquerdo da tela indica a cor selecionada na paleta de cores. A cor selecionada também irá aparecer em muitas ferramentas artísticas e de desenho.

A Paleta de Cores também contém a ferramenta Conta-Gotas, que permite escolher qualquer cor que aparece na área de desenho para ser utilizada.



Para selecionar uma cor na Paleta de Cores:

1. Mova o mouse até o pingo de cor.

A Paleta de Cores aparece.

2. Clique em uma cor da Paleta de Cores. Escolha uma cor regular, uma tonalidade de cinza ou uma tonalidade de cor da pele. Quando você clica em uma cor, a cor do pingo passa a ser aquela que você selecionou. Mova o mouse para fora da Paleta de Cores para fechá-la e começar a pintar ou desenhar.

Para selecionar uma cor com o Conta-Gotas:



1. Abra a Paleta de Cores movendo o mouse até ela.

2. Clique no Conta-Gotas.

3. Movimente o Conta-Gotas sobre a área de desenho. À medida que o mouse se movimenta, o pingo muda de cor, exibindo a cor que o Conta-Gotas pode capturar.

4. Clique quando o pingo estiver da cor que você deseja. A Paleta de Cores irá fechar-se. A cor que você escolheu e clicou torna-se a nova cor para desenhar e pintar.

Utilizando as Borrachas



A **SuperBorracha** apaga a figura inteira. Se você tiver inserido alguma textura ou som no desenho, eles irão continuar lá. Você também pode clicar na **Bomba** para apagar a figura toda. A **Borrachinha** apaga onde você arrastar o mouse, deixando um espaço branco.

Não é possível apagar adesivos, animações, vídeos ou caixas de texto. (Para apagar esses itens, selecione-os e pressione a tecla **Delete/Apagar**.)

Para apagar a figura inteira:



1. Clique no ícone da **Borracha**.
A bandeja de Borrachas irá aparecer.



2. Clique na SuperBorracha.

3. Clique no seu projeto.

Para apagar uma parte da figura:



1. Clique no ícone da **Borracha**.
A bandeja de Borrachas irá aparecer.

2. Clique na Borrachinha.

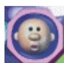
3. Escolha um tamanho para a borracha.

4. Escolha uma das seguintes opções:
Para apagar com um contorno redondo, clique no círculo. Para apagar com um contorno quadrado, clique no quadrado.

5. Escolha uma opção de borracha.

6. Clique e arraste o mouse sobre a área que deseja apagar.

Utilizando o Menino Desfazer



Clique no **Menino Desfazer** sempre que você fizer alguma coisa em seu projeto que não deseje manter. Clique novamente para refazer o que você acabou de desfazer.

Tudo Sobre Texto

Neste capítulo, você aprenderá como:

Inserir Texto

Trabalhar com as Caixas de Texto

Modificar a Aparência das Letras

Verificar a Ortografia

Fazer o Texto ser Lido em Voz Alta

Inserindo Texto

Há três modos de inserir texto:

Desenhar uma caixa de texto e digitar o texto.

No Modo Crianças Pequenas, inserir na figura carimbos de letras.

Utilizar a ferramenta Letras do Alfabeto para inserir em seu projeto letras malucas.

Desenhando Caixas de Texto

Quando o texto está dentro de uma caixa de texto, você pode verificar sua ortografia e fazer o computador lê-lo em voz alta.

Para inserir texto:



1. Clique no ícone TEXTO.
   A bandeja de Texto aparece.



2. Clique no local da área de desenho onde você deseja o texto.

3. Comece a digitar.
   A caixa de texto cresce à medida que vai ficando cheia.

Texto no Modo Crianças Pequenas

No Modo Crianças Pequenas, inserir texto é como utilizar um carimbo. As letras se tornam parte da imagem de fundo.
Você não pode conferir a ortografia, formatar as letras ou fazer o texto ser lido em voz alta, mas, o Kid Pix pronuncia as letras quando você clica sobre elas na bandeja de **Texto**.

Para inserir texto no Modo Crianças Pequenas:



1. Clique no ícone **Texto**.
A bandeja de **Texto** aparece.



2. Clique em qualquer letra da bandeja para ouvi-la. Para ver mais letras e números, clique nas barras de rolagem da bandeja de **Texto**.

3. Clique em uma letra para inseri-la.

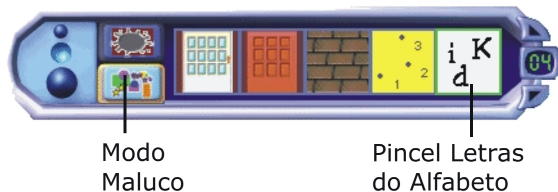
Ferramenta Letras do Alfabeto

As **Letras do Alfabeto** se tornam parte da imagem de fundo. Você não pode modificá-las depois de inseri-las no projeto.

Para utilizar a ferramenta Letras do Alfabeto:



1. Clique no menu **Caixa de Ferramentas**.
2. Clique em **Editar Letras do Alfabeto**.
3. Na caixa de diálogo **Letras do Alfabeto**, digite o texto.
4. Clique **OK**.
5. Clique no ícone do **Pincel**.
6. Escolha o modo “maluco”, clique no pincel Letras do Alfabeto e comece a pintar para ver o texto.



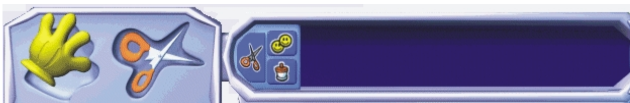
Trabalhando com as Caixas de Texto

Você pode redimensionar uma caixa de texto, movê-la ou apagá-la.
Comece selecionando a caixa de texto no modo Selecionar.

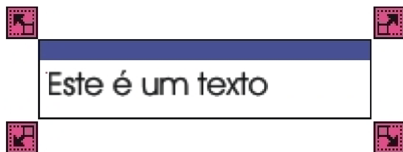
Para alterar uma caixa de texto:



1. Clique no ícone **Selecionar**.
A bandeja **Selecionar** aparece.



2. Clique na **Mão**. .
3. Clique na caixa de texto para ver suas bordas de edição.



4. Faça qualquer dessas coisas:
 Para mover a caixa de texto, clique na caixa, em sua borda superior, e arraste.

Para alterar o tamanho ou a forma da caixa de texto, arraste seus cantos. O texto se ajusta à nova forma.

Para apagar uma caixa de texto selecionada, pressione a tecla **Delete/Apagar** no teclado do computador.

Para incorporar o texto à imagem de fundo, clique no menu **Caixa de Ferramentas** e selecione **Incorporar Texto**.

Dicas sobre Caixas de Texto

Você pode arrastar as caixas de texto quase que totalmente para fora da área de desenho sem apagá-las. Isso permite que o texto possa ser lido em voz alta sem que as caixas de texto apareçam no desenho.

Se você arrastar uma caixa de texto parcialmente para fora da área de desenho, ela não ficará maior à medida que você inserir mais texto. Um som irá indicar quando não houver mais espaço para digitar novas letras.

Modificando a Aparência das Letras

Você pode definir o tamanho, a cor e o estilo do texto em qualquer caixa de texto selecionada. No Modo Crianças Pequenas, tente pintar as letras.

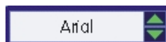
Para modificar a aparência de todo o texto dentro de uma caixa de texto:



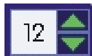
1. Clique no ícone **Texto** para ver a bandeja de **Texto**.

2. Clique na caixa de texto cujo texto você deseja alterar.

3. Faça qualquer dessas coisas:



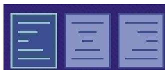
Para alterar a fonte, clique nas setas ao lado da caixa de **Fontes**.



Para aumentar ou diminuir o tamanho do texto, clique nas setas ao lado da caixa **Tamanho da Fonte**.



Para alterar o estilo da fonte, clique nos botões **Negrito**, **Itálico** ou **Sublinhado**.



Para alinhar o texto, clique em um dos botões de alinhamento **Esquerdo**, **Direito** ou **Centralizado**.

Utilize a **Paleta de Cores** para alterar a cor do texto.

Verificando a Ortografia

Quando o Kid Pix verifica a ortografia, a verificação é feita em todas as caixas de texto da área de desenho. Não é possível verificar a ortografia nos textos formados por carimbos.

Para verificar a ortografia:

1. Clique no menu **Caixa de Ferramentas**.

2. Clique em **Verificar Ortografia**.

3. Caso o Kid Pix encontre uma palavra desconhecida, você pode fazer qualquer dessas coisas:
 Para alterar a palavra, clique em uma das palavras da lista de **Sugestões** ou digite uma palavra na caixa **Alterar para** e clique em **Alterar**.
 Para continuar a verificação ortográfica sem alterar a palavra, clique em **Ignorar**.
 Para adicionar a palavra ao seu dicionário pessoal (de forma que o Kid Pix a reconheça como correta dali em diante), clique em **Aprender.**

4. Quando tiver terminado, clique em *Concluir* .

Lendo o Texto em Voz Alta

Você pode programar a leitura em voz alta de todas as caixas de texto de seu projeto, de cima para baixo e da esquerda para a direita. Não é possível ouvir o texto formado por carimbos, exceto quando você clica nas letras da bandeja de **Texto**.

Para ouvir uma caixa de texto ser lida:

1. Clique na caixa de texto que você deseja ouvir.
2. Clique no menu **Controles** e clique em **Ligar Leitura de Texto**.
Se no menu aparecer "Desligar Leitura de Texto", não clique outra vez, pois a leitura já está ligada.



3. Clique no ícone **Ler Texto**, na bandeja de **Texto**.

Para ouvir todas as caixas de texto serem lidas:



1. Clique no menu **Controles** e clique em **Ligar Leitura de Texto**.

2. Clique no botão **Reproduzir**.

Alterando a Voz

Utilize a caixa **Voz**, na bandeja de **Texto,** para alterar a voz que faz a leitura do texto.

Para alterar a voz que faz a leitura do texto:



1. Clique no ícone **Texto**.
A bandeja de **Texto** aparece.

2. Clique na caixa **Voz** e escolha uma diferente.





3. Clique no ícone **Ler Texto**, na bandeja de **Texto**.

Ensinando o Kid Pix a Pronunciar

É possível que o Kid Pix não saiba como falar nomes de pessoas ou certas palavras.

Para alterar a pronúncia:

1. No menu da **Caixa de Ferramentas**, selecione **Como Pronunciar**.

2. Na caixa **Pronúncia**, digite a palavra que o Kid Pix está pronunciando incorretamente.

3. Na caixa **Pronúncia modificada**, digite a grafia fonética da palavra. Por exemplo, a grafia fonética do nome "Rosana" seria "Rozana".

4. Clique em **Pronúncia** para ouvir a nova pronúncia.

5. Quando a palavra for pronunciada corretamente, pressione **Entre.**

Movendo, Copiando, Recortando e Colando

Neste capítulo, você aprenderá sobre:

A Ferramenta de Seleção

A Ferramenta Tesoura

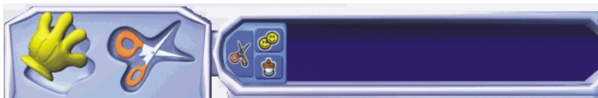
A Ferramenta de Seleção

Utilize a ferramenta de **Seleção** para selecionar alguma coisa e movê-la ou recortá-la, copiá-la e a colar.

Para mover alguma coisa:



1. Clique no ícone **Selecionar**.
A bandeja de Seleção irá aparecer.



2. Clique na ferramenta **Selecionar** (a mão).

3. Clique em um adesivo, animação, vídeo ou caixa de texto de sua figura.

4. Faça uma dessas coisas:

Para mover a coisa que você clicou, arraste-a. Clique para soltá-la.



Para recortar a coisa que você clicou, clique na **Lixeira**, na bandeja de Seleção.



Para copiar a coisa que você clicou, clique no ícone **Copiar**, na bandeja de Seleção.



Para colar alguma coisa que você acabou de recortar ou copiar, clique no **Pote de Cola** da bandeja de Seleção e, em seguida, clique onde você deseja colar.

Para apagar a coisa que você clicou, pressione a tecla **Delete/Apagar** no teclado.

A Ferramenta Tesoura

Utilize a ferramenta **Tesoura** para recortar parte da figura e colar em mais algum lugar.

Para recortar:



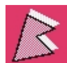
1. Clique no ícone **Selecionar**. A bandeja de Seleção irá aparecer.



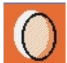
2. Clique na **Tesoura**. .
3. Faça uma das seguintes coisas:



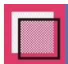
Para recortar uma área, clique na ferramenta **Selecionar Forma Livre** e arraste o mouse ao redor da área desejada.



Para recortar um polígono, clique na ferramenta **Selecionar Polígono** e clique em cada um dos pontos do polígono desejado (no mínimo três). Clique novamente sobre o primeiro ponto para fechar a forma geométrica.



Para recortar um círculo ou uma elipse, clique na ferramenta **Selecionar Círculo** e arraste o mouse sobre a área desejada no sentido da parte superior esquerda do círculo para a parte inferior direita.



Para recortar um quadrado ou um retângulo, clique na ferramenta **Selecionar Quadrilátero** e arraste o mouse sobre a área desejada no sentido da parte superior esquerda do quadrilátero para a parte inferior direita.

Para recortar uma forma específica, clique em um cortador e depois clique sobre o desenho.

Utilizando as Bibliotecas

Neste capítulo, você aprenderá sobre:

As Ferramentas Biblioteca

Imagens de fundo

Adesivos

Animações

Sons

Utilizando as Ferramentas Biblioteca

Nas bibliotecas Kid Pix, você pode procurar coisas interessantes para inserir em seu projeto. Na parte superior esquerda da tela, aparecem quatro botões ovais. Cada um desses botões abre uma biblioteca Kid Pix.



Uma imagem de fundo em seu projeto é como o cenário de uma peça. Ele ficará ao fundo de tudo o que você desenhar. Consulte “Imagens de Fundo”, na página 46.





Um adesivo flutua sobre seu projeto como um balão em um desfile. Você pode mudar seu tamanho, girá-lo ou movê-lo para outro lugar. Consulte “Adesivos”, na página 48. Quando você “reproduz” sua página, as animações se movimentam como desenhos animados. Você pode arrastá-las para qualquer lugar do projeto. Consulte “Animações”, na página 50.



Cada página pode possuir um som. Escolha o som na biblioteca ou grave sua própria trilha sonora. Consulte “Sons”, na página 52.
Você também pode inserir vídeos e figuras de outros programas em seus projetos. Para saber mais, consulte “Inserindo Vídeos QuickTime”, na página 58 e “Inserindo Arquivos de Imagem de Outros Programas”, na página 56.

Bandejas da Biblioteca

Ao clicar em uma ferramenta com biblioteca, a bandeja correspondente a esta biblioteca aparece na parte inferior da tela:



Pasta Setas de rolagem Opções

Cada biblioteca possui várias pastas. Por exemplo, selecione a pasta **Colorindo**, na biblioteca de **Imagens de Fundo** para ver figuras de livros de colorir.

Para utilizar uma biblioteca Kid Pix:

1. Clique sobre o nome da pasta para visualizar uma lista das pastas ou utilize as setas de rolagem para ver mais pastas.
2. Navegue pelas opções disponíveis no lado direito da bandeja até encontrar uma que você deseje.
3. Arraste sua escolha até a área de desenho.

Imagens de Fundo

Muitas das coisas que você desenha são adicionadas à imagem de fundo e se tornam parte dela. Por exemplo, quando você desenha uma linha ou pinta um círculo, essa figura se torna parte da imagem de fundo. Quando você troca a imagem de fundo, essas figuras desaparecem e a nova imagem de fundo ocupa seu lugar. Se você não gostar do resultado, clique no **Menino Desfazer**.

Para inserir uma imagem de fundo:



1. Clique no ícone **Imagens de Fundo** para abrir a bandeja de **Imagens de Fundo**.
2. Escolha uma pasta.
3. Navegue pelas opções de imagens de fundo.
4. Escolha uma imagem de fundo e arraste até a área de desenho.

Importando Imagens de Fundo

Você pode importar uma fotografia ou uma figura de um outro programa para utilizar como imagem de fundo.

Para importar uma imagem de fundo:

1. Clique no menu **Inserir** e, em seguida, dique em **Importar Imagem de Fundo**.

2. Clique em um arquivo BMP, GIF, JPEG, ou PICT.

3. Escolha uma das seguintes opções:
Reduzir/Ampliar para Ajustar à tela, o que irá reduzir ou ampliar a figura para ocupar o plano de fundo por inteiro. A ampliação da figura pode deixá-la irregular.
Ajustar à Tela sem Reduzir/Escalonar, o que irá ampliar ou reduzir a figura para ocupar o máximo possível do plano de fundo, sem deixar a figura irregular. As bordas poderão ficar brancas.
Centralizar no Tamanho Original insere a figura sem ampliá-la ou reduzi-la.
Repetir Muitas Vezes insere diversas versões em miniatura da figura, até ocupar por inteiro o plano de fundo.

4. Clique **Abrir** para importar a figura como a nova Imagem de fundo.

Adesivos

Adesivos são figuras que você pode “colar” em seu projeto. Os adesivos não se tornam parte da imagem de fundo, a menos que você os incorpore.

Para inserir um adesivo:



1. Clique no ícone **Adesivo** para abrir a biblioteca de **Adesivos**.

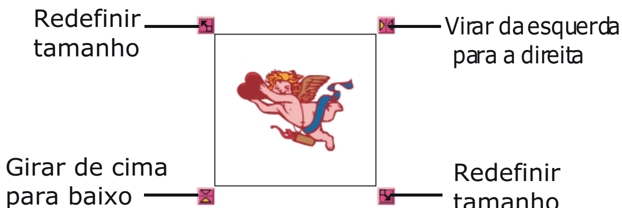
2. Selecione uma pasta.

3. Navegue pelas opções de adesivos disponíveis.

4. Escolha um adesivo e arraste até a área de desenho.

Para mover, alterar ou apagar um adesivo:

1. Clique em um adesivo já inserido na área de desenho para visualizar sua moldura.



2. Faça uma das seguintes coisas:



Para mover um adesivo, clique dentro da moldura e arraste. Clique para soltá-lo.

Para redefinir o tamanho de um adesivo, arraste o ícone do canto superior esquerdo ou do inferior direito.



Para girar um adesivo de cima para baixo, clique no ícone do canto inferior esquerdo.



Para virar um adesivo da esquerda para a direita, clique no ícone do canto superior direito.

Para tornar um adesivo parte da imagem de fundo, clique sobre ele, clique no menu da **Caixa de Ferramentas** e selecione **Incorporar Adesivos e Animações**. Especifique o adesivo selecionado ou todos os adesivos.

Para apagar um adesivo, clique sobre ele e pressione a tecla **Delete/Apagar** no teclado.

Animações

As animações adquirem movimento quando são reproduzidas.

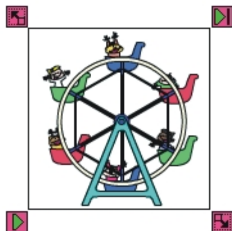
Para inserir uma animação:



1. Clique no ícone **Animação** para abrir a biblioteca de **Animações**.
2. Escolha uma pasta.
3. Navegue pelas opções de animações disponíveis.
4. Escolha uma animação e arraste até a área de desenho.

Para mover, alterar ou apagar uma animação:

1. Clique em uma animação já inserida na área de desenho para visualizar sua moldura.



2. Faça uma das seguintes coisas:
Para mover uma animação, clique dentro da moldura e arraste. Clique para soltá-la.



Para tornar uma animação parte da imagem de fundo, clique sobre ela, clique no menu da **Caixa de Ferramentas** e selecione **Incorporar Adesivos e Animações**. Especifique a animação selecionada ou todas as animações.

Para apagar uma animação, clique sobre ela e pressione a tecla **Delete/Apagar** no teclado.

Reproduzindo Animações

Você pode reproduzir as animações de modo contínuo e direto ou quadro-a-quadro.

Para reproduzir uma animação de modo continuo:



1. Clique sobre a animação.
2. Clique no ícone **Reproduzir de Modo Contínuo**, localizado no canto inferior esquerdo da animação.

3. Para interromper a reprodução da animação, clique outra vez no ícone **Reproduzir de Modo Contínuo**.

Para reproduzir uma animação quadro-a-quadro:



1. Clique sobre a animação.
2. Clique no ícone **Reproduzir Quadro-a-Quadro**, localizado no canto superior direito da animação. Cada clique avança a animação um quadro.

Dicas sobre Animações

Ao imprimir o projeto, o quadro da animação que aparece na área de desenho é o que será impresso. Você pode interromper a animação quadro-a-quadro para imprimir a seqüência da animação.

Sons

Você pode inserir um som da biblioteca de Sons Kid Pix, importar ou gravar seu próprio som. Quando um som é gravado ou importado, ele é adicionado à pasta **Meus Sons**, na biblioteca de **Sons**.

Para inserir um som da biblioteca:



1. Clique no ícone **Som**, para visualizar a biblioteca de **Sons**.



2. Escolha uma pasta.

3. Navegue pelas opções de sons disponíveis.

4. Selecione um som para ouvi-lo. O som será reproduzido até que você clique em algum outro lugar da tela.



5. Arraste o som escolhido até a área de desenho para inseri-lo. Você poderá ouvir o som quando clicar no botão **Reproduzir**.

Para remover o som de seu projeto:



1. Se o projeto estiver sendo reproduzido (botão **Reproduzir** pressionado), clique no botão **Interromper**.
2. Clique no botão **Nenhum Som**, na bandeja de **Sons**.



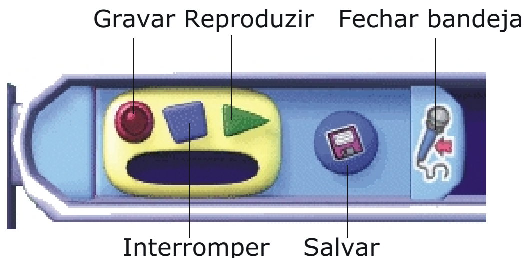
Para importar um som:

1. Clique no menu **Inserir** e selecione **Importar Som**.
2. Encontre o arquivo de som a ser importado e clique sobre ele. Se você estiver utilizando o Windows, selecione um arquivo WAV.
3. Para inserir este som na biblioteca **Meus Sons**, clique na caixa **Inserir na Biblioteca**.
4. Clique **Abrir** para inserir o som no projeto.

Para gravar um som:



1. Clique no **Microfone**, na bandeja de **Sons**.
2. Na bandeja **Gravação de Som**, clique no botão vermelho para começar a gravar.



3. Clique no botão azul para interromper a gravação.
4. Clique na seta verde para ouvir ao som gravado.
5. Clique no ícone **Salvar** para salvar o som gravado. Dê um nome ao som para que você consiga localizá-lo na pasta **Meus Sons**.
6. Clique no microfone para retornar à bandeja de **Sons**.



Para apagar um som da pasta **Meus Sons**, clique sobre ele e clique na **Lixeira** localizada na bandeja de **Sons**.

Inserindo Outras Coisas em seu Projeto

Neste capítulo, você aprenderá como:

Inserir Arquivos de Imagem de Outros Programas

Inserir Vídeos QuickTime

Inserindo Arquivos de Imagem de Outros Programas

Fotografias e figuras que você criou em outros programas podem fazer parte de seu projeto Kid Pix. Você poderá pintá-las ou adicionar efeitos especiais.

Para inserir outra figura:

1. Clique no menu **Inserir** e selecione **Inserir Arquivo de Imagem**.
2. Encontre a figura a ser inserida e clique sobre ela. Selecione um arquivo BMP, GIF, JPEG, ou PICT.
3. Escolha uma dessas opções:

Reduzir/Ampliar para Ajustar à Tela para ampliar ou reduzir a figura para ocupar o

plano de fundo por inteiro. A ampliação da figura pode deixá-la irregular.

Ajustar à Tela sem Reduzir/Escalonar, o que irá ampliar ou reduzir a figura para ocupar o máximo possível do plano de fundo, sem deixar a figura irregular. As bordas poderão ficar brancas.

Centralizar no Tamanho Original insere a figura sem ampliá-la ou reduzi-la.

Repetir Muitas Vezes insere diversas versões em miniatura da figura, até ocupar por inteiro o plano de fundo.

4. Clique **Abrir** para inserir a figura.

5. Utilize os ícones localizados nos cantos da figura para modificar seu tamanho; clique no interior da figura e arraste até o local desejado.

Dicas sobre Figuras

Para utilizar uma figura como imagem de fundo, consulte “Importando Imagens de Fundo”, na página 46.

Inserindo Vídeos QuickTime

Você pode inserir um vídeo QuickTime em cada projeto.

Para inserir um vídeo:

1. Clique no menu **Inserir** e selecione **Inserir Vídeo**.

2. Encontre o vídeo a ser inserido e clique sobre ele. Certifique-se de selecionar um arquivo QuickTime.

3. Confira a **Visualização**. A visualização exibe o "pôster" deste vídeo ou o seu primeiro quadro.

4. Clique **Abrir** para inserir o vídeo. O novo vídeo irá substituir um vídeo pré-existente.

5. Arraste o vídeo até o local onde você deseja inseri-lo.

Para mover ou apagar um vídeo:

Para mover o vídeo, clique sobre ele e arraste. Para apagar o vídeo, clique sobre ele e pressione a tecla **Delete/Apagar** no teclado.

Reproduzindo Vídeos

Os vídeos podem ser reproduzidos de modo contínuo e direto ou quadro-a-quadro. Os vídeos também são reproduzidos quando a página está sendo reproduzida.

Para reproduzir um vídeo de modo contínuo:



1. Clique sobre o vídeo.
2. Clique no ícone **Reproduzir de Modo Contínuo**, localizado no canto inferior esquerdo do vídeo.
3. Para interromper a reprodução do vídeo, clique outra vez no ícone **Reproduzir de Modo Contínuo**.

Para reproduzir um vídeo quadro-a-quadro:



1. Clique sobre o vídeo.
2. Clique no ícone **Reproduzir Quadro-a-Quadro**, localizado no canto superior direito do vídeo. Cada clique avança o vídeo um quadro.

Dicas sobre Vídeos

Para transformar projetos Kid Pix ou SlideShows em vídeos QuickTime, consulte "Exportando Seu SlideShow", na página 85.

Ao imprimir seu projeto, o quadro do vídeo que aparece na área de desenho é o que será impresso. Você pode interromper o vídeo quadro-a-quadro para imprimir a seqüência do vídeo.

Você pode utilizar os ícones localizados nos cantos do vídeo para redefinir seu tamanho.

Reproduzindo e Imprimindo

Neste capítulo, você aprenderá como:

Reproduzir seu Projeto

Imprimir seu Projeto

Reproduzindo seu Projeto

Ao dar o comando para a reprodução de seu projeto, cada objeto da página é reproduzido várias vezes.

Para reproduzir seu projeto:



1. Clique no botão **Reproduzir**.
O botão irá se transformar em um botão **Parar**.



2. Clique no botão **Parar** para interromper a reprodução.

Imprimindo o seu Projeto

Você pode imprimir um projeto Kid Pix em tamanho normal ou como pôster.
Kid Pix irá imprimir os quadros de vídeos e animações que estiverem sendo exibidos no momento em que for dado o comando para imprimir.
Usuários do Modo Crianças Pequenas: Kid Pix não imprime no Modo Crianças Pequenas. Desative o Modo Crianças Pequenas para imprimir.



Para imprimir seu projeto:

1. Clique no botão **Imprimir**.
2. Selecione **Página Cheia** ou **Pôster**.
Selecionada a opção pôster, Kid Pix irá imprimir cada pedaço do projeto em uma folha de papel e, então, você poderá colar as folhas para montar o pôster.
3. Na opção **Pôster**, você ainda pode escolher entre **2X2** ou **3X3**.
A opção **2X2** irá imprimir o projeto em quatro folhas de papel. A opção **3X3** irá imprimir em nove folhas de papel.
4. Clique Sim Para imprimir a figura.

Trabalhando com Projetos

Neste capítulo, você aprenderá como:

Começar um Novo Projeto

Salvar um Projeto

Abrir um Projeto

Exportar um Projeto

Começando um Novo Projeto

Você pode começar com uma página em branco ou utilizar a Máquina de Idéias como um livro de colorir eletrônico.

Para começar com uma página em branco:



1. Clique no botão **Novo**.
Se você não salvou o projeto que já está aberto, O Kid Pix irá perguntar se você deseja salvá-lo.

2. Clique em **Sim**.
A caixa de diálogo **Salvar** irá aparecer.

3. Digite um nome para seu projeto e clique em **Salvar** para salvar o projeto e começar um novo.

Para utilizar a Máquina de Idéias:

1. No menu da Caixa de Ferramentas, escolha Máquina de Idéias.
2. Clique no iniciador de projeto que você deseja utilizar.
3. Clique **Abrir**.
Se você não salvou o projeto que está aberto, Kid Pix irá perguntar se deseja salvá-lo.
4. Clique em **Sim**.
A caixa de diálogo **Salvar** irá aparecer.
5. Digite um nome para o seu projeto e clique em **Salvar** para salvar o projeto e começar um novo.
O som do projeto será reproduzido quando você abri-lo.

Salvando um Projeto

O Kid Pix salva os seus projetos na pasta **Meus Projetos**, para que seja fácil encontrá-los e os abrir novamente.

Para salvar seu projeto:



1. Clique no botão **Salvar**.
2. Digite um nome para seu projeto.
O Kid Pix sempre pergunta se você tem certeza de que deseja salvar as alterações substituindo o projeto anteriormente salvo.
3. Clique em **Salvar**.

Abrindo um Projeto

É possível abrir qualquer projeto que você já criou e salvou.

Para abrir um projeto que você já salvou:

1. Clique no menu **Arquivo**.
2. Clique em **Abrir**.
Se você não salvou o projeto que está aberto, o Kid Pix irá perguntar se deseja salvá-lo.
3. Clique em **Sim**.
A caixa de diálogo **Salvar** irá aparecer.
4. Digite um nome para o projeto e clique em **Salvar**.
5. Clique no projeto que você deseja abrir e clique em **Abrir**.

Exportando um Projeto

Você pode exportar uma cópia de seu projeto Kid Pix, para que alguém que não possua o programa Kid Pix possa visualizar o projeto ou para que você possa abri-lo em outro programa. Por exemplo, se você salvar seu projeto Kid Pix no formato JPEG, poderá inseri-lo em uma página da Internet. Nenhum dos formatos de exportação suporta o recurso Leitura de Texto (Text to Speech). Alguns dos formatos não suportam animações, vídeos ou sons.

Para exportar um projeto:

1. Clique no menu **Arquivo**.
2. Clique em **Exportar**.
3. Navegue para onde você deseja salvar seu projeto exportado.
4. Digite um nome para o projeto exportado.
5. Escolha um formato de exportação: **JPEG, PICT, ou BMP.** Tudo o que estiver no projeto será incorporado. Se você planejar anexar o projeto a uma mensagem de correio eletrônico, utilize a opção JPEG. Projetos no formato JPEG ou PICT podem ser abertos no Macintosh; projetos no formato JPEG ou BMP podem ser abertos no Windows.

Flash suas animações e sons serão reproduzidos. O formato Flash requer um programa de navegação com o aplicativo Flash Player. Para descarregar este aplicativo, acesse o *site* **www.macromedia.com**.

Autônomo nesse formato, o projeto exportado pode ser executado sem qualquer outro software. Se o seu projeto contiver um vídeo, o QuickTime irá incorporar o vídeo como um único quadro.

Página como Vídeo QuickTime o arquivo exportado pode ser reproduzido em qualquer tipo de computador, desde que este possua o aplicativo QuickTime ou o QuickTime player. Para descarregar o programa, acesse o *site* **www.apple.com**. Utilize o QuickTime para abrir e reproduzir o arquivo exportado.

6. Clique em **Salvar**.

Utilizando o SlideShow

Neste capítulo, você aprenderá como:

Criar e abrir SlideShows

Carregar Figuras

Mover as Figuras

Personalizar seu SlideShow

Exibir seu SlideShow

Imprimir seu SlideShow

Salvar seu SlideShow

Exportar seu SlideShow

Criando e Abrindo SlideShows

Você pode fazer um show de slides com suas figuras. Carregue figuras no SlideShow e as coloque na ordem desejada. Defina as opções de transição e avanço do slide. Então, salve, reproduza, imprima ou exporte seu SlideShow.

Entrando no SlideShow

Você pode ir da Área de Desenho para o SlideShow e vice-versa.

Para entrar no SlideShow:

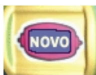


Clique no botão **SlideShow**, na Área de Desenho, ou selecione **Ir para SlideShow**, no menu **Controles**.

Começando um SlideShow

Você pode criar um SlideShow novo ou abrir um já existente.

Para criar um novo SlideShow:



1. Clique no botão **Novo SlideShow**, na bandeja SlideShow, na parte inferior da tela.

2. Digite um nome para o seu SlideShow. O nome do seu SlideShow irá aparecer na parte superior da tela e um novo ícone de SlideShow aparecerá na bandeja SlideShow.

Para abrir um SlideShow:

Dê um clique duplo no ícone do SlideShow que você deseja, na bandeja **SlideShow**, na parte inferior da tela.

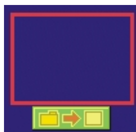


A bandeja **SlideShow** exibe os SlideShows dentro da pasta Meus SlideShows. Para abrir um SlideShow que esteja em outra pasta, utilize os comandos **Abrir**, no menu **Arquivo**.

Carregando Figuras

Cada quadro do SlideShow pode abrigar uma figura Kid Pix. Depois de carregar as figuras, você pode movê-las conforme desejar. Se você deixar quadros vazios, o SlideShow irá pular os mesmos quando o SlideShow for reproduzido.

Para carregar uma figura:



1. Clique no botão **Carregar** do quadro onde você deseja que a figura apareça. Passe o mouse sobre um quadro para ver o botão **Carregar** abaixo dele.

2. Clique no ícone Carregar.

3. Clique em **Abrir**.

Editando Figuras

Para mudar uma figura que você carregou ou criar uma nova figura, retorne à Área de Desenho.

Para retornar à Área de Desenho:



Clique no botão **Área de Desenho** no SlideShow ou selecione **Ir para a Área de Desenho**, no menu **Controles**.

Movendo as Figuras

O SlideShow reproduz as figuras na ordem em que elas aparecem. (Os quadros são numerados para que você possa saber a ordem.) Arraste ou mova as figuras para colocá-las na ordem que você deseja.

Para mover uma figura arrastando-a:

1. Clique na figura a ser movida.

2. Arraste-a até o novo lugar. Se você inserir uma figura em um quadro já ocupado, a figura que estava no mesmo irá se mover para o quadro seguinte.

Para mover uma figura colando-a:

1. Clique na figura a ser movida.

2. Clique no menu **Editar** e clique em **Copiar** ou **Recortar**.
Copiar mantém a figura onde ela está e cola uma cópia em algum outro lugar.
Recortar remove a figura, colando-a em algum outro lugar.

3. Clique no quadro onde a figura será colocada.

4. Clique no menu **Editar** e selecione **Colar**. Se você inserir uma figura em um quadro já ocupado, a nova figura irá substituir a que lá estava.

Para apagar uma figura do seu SlideShow:



1. Clique na figura a ser apagada.

2. Arraste-a até a **Lixeira** ou pressione a tecla **Apagar/Delete**, no teclado.

Visualizando Todas as Figuras

Utilize as setas do topo e da parte inferior dos dos quadros da figura para deslizar pelo seu SlideShow.

Eliminando os Quadros Vazios

Você pode limpar seu SlideShow para que os quadros vazios não se intercalem entre os quadros com figuras.

Para eliminar os quadros vazios:

Clique no menu **Controles** e clique em **Limpar**.

Personalizando o seu SlideShow

Você pode definir as opções de avanço de slide, efeitos de transição visual e efeitos sonoros.

Opções de avanço de slide

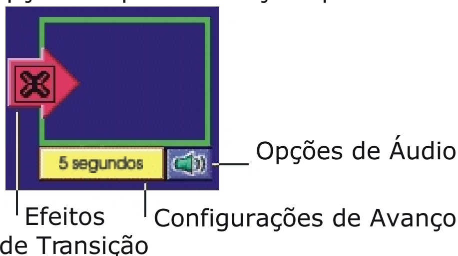
As opções de avanço de slide indicam ao SlideShow quando passar de um slide para o slide seguinte. Você pode ter uma opção diferente de avanço de slide para cada slide. É possível configurar o SlideShow para mover ao slide seguinte depois de um certo número de segundos, depois que o texto do slide seja lido em voz alta ou depois que você clicar o mouse ou pressionar uma tecla do teclado. Se você não definir nenhuma opção de avanço de slide, cada slide será exibido por 7 segundos.

Para definir as opções de avanço de slide:



Clique no botão **Meu SlideShow**.

As opções de personalização aparecem.



2. Clique no botão **Configurações de Avanço** para o slide que você deseja modificar.



3. Faça uma das seguintes coisas:

Selecione **Temporizador** e digite o número de segundos que se deve esperar entre este slide e o seguinte. Se você desejar exportar o seu SlideShow mais tarde, escolha esta opção. Consulte "Exportando Seu SlideShow", na página 85.

Selecione **Ao clicar o mouse** para que o SlideShow espere o mouse ser clicado antes de exibir o slide seguinte.

Selecione **Teclando** para que o SlideShow espere uma tecla ser pressionada (exceto a tecla **Escape**) antes de exibir o slide seguinte.

Selecione **Após ler o texto** para que o SlideShow leia o texto do slide antes de exibir o slide seguinte.

4. Clique **OK**.

Efeitos de Transição

Você pode configurar efeitos especiais entre os slides, incluindo Cortar, Dissolver, Desaparecer aos poucos. Cada efeito apresenta um som associado. Você pode modificar o som para cada efeito.

Para definir os efeitos de transição:

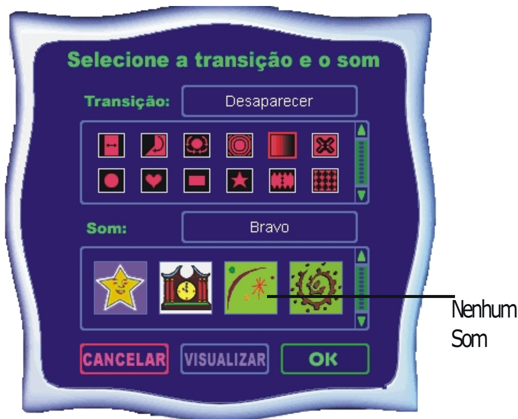


1. Clique no botão **Meu SlideShow**. As opções de personalização aparecem.

2. Clique na seta vermelha **Efeitos de Transição**, em frente a um slide, para modificar a transição desse slide para o seguinte.



3. Escolha um efeito de transição visual. A lista inferior exibe o som para aquele efeito visual.



4. Mantenha o som como ele está, clique em um som diferente ou clique em **Nenhum Som** para deixar a transição silenciosa.
A opção **Nenhum Som** se encontra no final da lista.
5. Clique em **Visualizar** para ver como ficará transição.
6. Clique **OK**.

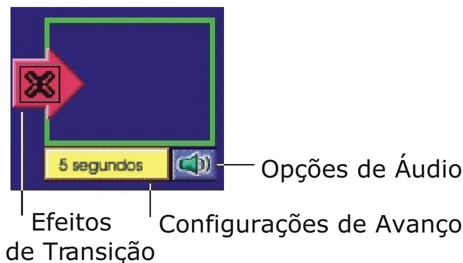
Opções de Áudio

As opções de áudio indicam ao SlideShow o som que deve ser reproduzido para cada slide.

Para definir as opções de áudio:



1. Certifique-se de que os recursos de **Leitura de Texto** e **Reproduzir Sons de Fundo** estão **ligados** no menu **Controles**.
2. Clique no botão **Meu SlideShow**. As opções de personalização aparecem.
3. Clique no botão **Opções de Áudio** relativo ao slide que você deseja modificar.



4. Indique ao SlideShow o que fazer durante a reprodução deste slide:
Selecione **Reproduzir Som** para que o SlideShow reproduza o som anexado a esta figura.
Selecione **Reproduzir Texto** para que o SlideShow leia o texto da figura em voz alta.
Desligue ambas as opções para que o SlideShow não reproduza nenhum som.

5. Clique **OK**.

Cor de Fundo

Os slides de um SlideShow aparecem sobre um plano de fundo de cor sólida. Você pode escolher essa cor.

Para escolher a cor de fundo:

1. Clique no menu **Caixa de Ferramentas** e clique em **Selecionar Cor de Fundo**.

2. Escolha uma cor e clique **OK**.

Reproduzindo seu SlideShow

Você pode reproduzir um SlideShow para ver todos os seus efeitos.

Para reproduzir seu SlideShow:



1. Clique no botão **Reproduzir**.
2. Se as opções de avanço de slide foram ajustadas em **Ao clicar o mouse** ou **Após ler do texto**, clique ou tede para avançar os slides.
3. Para interromper a reprodução antes que o SlideShow termine, pressione a teda **Escape**.

Mudando para Avanço Manual

Mudando para **Avanço Manual**, suas outras configurações de transição e áudio serão mantidas, mas você poderá avançar os slides manualmente.

Para mudar para Avanço Manual:

1. Clique no menu **Controles** e clique em **Ligar Avanço Manual**.

2. Reproduza o SlideShow clicando no botão **Reproduzir**.



3. Clique o mouse o pressione qualquer tecla (exceto **Escape**) para avançar.

Imprimindo seu SlideShow

Você pode imprimir cada figura do SlideShow, uma por vez, em folhas separadas, ou você pode imprimir pequenas versões das figuras em uma mesma folha. Você pode imprimir de cada vez tantas figuras quantas se ajustarem em uma mesma folha de papel.

Para imprimir seu SlideShow:



1. Clique no botão **Imprimir**.

2. Escolha um dos seguintes formatos:
Preencher a página: imprime cada figura em uma folha de papel, uma por vez. Digite o número da página a ser impressa na caixa **Primeira Figura**.

Cartão/Livreto : imprime cada página em um painel de uma folha de papel divida em quatro partes.
Para fazer um cartão, imprima um slide no primeiro painel e escreva nos outros painéis.
Para imprimir quatro figuras em uma página, selecione **Cartão/Livreto** e digite **1** na caixa **Primeira Figura** e **4** na caixa **Última Figura**.
Para imprimir as quatro figuras seguintes, selecione outra vez **Imprimir** e digite **5** na caixa **Primeira Figura** e **8** na caixa **Última Figura** e assim por diante.

História em Quadrinhos: imprime seis figuras em cada folha de papel.
Para imprimir seis figuras em uma página, selecione **História em Quadrinhos** e digite **1** na caixa **Primeira Figura** e **6** na caixa **Última Figura**. Para imprimir as seis figuras seguintes, selecione outra vez **Imprimir** e digite **7** na caixa **Primeira Figura** e **12** na caixa **Última Figura** e assim por diante.

Miniatura: imprime vinte e quatro figuras em cada folha de papel.

Para imprimir vinte e quatro figuras em uma página, selecione **Miniatura** e digite **1** na caixa **Primeira Figura** e **24** na caixa **Última Figura**. Se o seu SlideShow for maior do que isso, selecione outra vez **Imprimir** e digite **25** na caixa **Primeira Figura** e **50** na caixa **Última Figura** e assim por diante.

3. Se você selecionou **Cartão/Livreto** ou **História em Quadrinhos**, escolha uma das seguintes opções:
Retrato: imprime no sentido do comprimento e são impressas três figuras da **História em Quadrinhos** em cada linha.
Paisagem: imprime no sentido da largura e são impressas três figuras da **História em Quadrinhos** em cada linha.

4. Digite os números das páginas da primeira e última figura a serem impressas.

5. Clique em **OK** para imprimir o SlideShow.

Salvando seu SlideShow

Os SlideShows são salvos na pasta **Meus SlideShows**, dentro da pasta **Meus Projetos**.

Para salvar o seu SlideShow:



1. Clique no botão **Salvar**.
2. Digite um nome para o seu SlideShow.
3. Clique em **Salvar**.

Exportando seu SlideShow

Você pode exportar uma cópia do seu SlideShow para ser reproduzida sem o Kid Pix ou para ser reproduzida em outro computador com Kid Pix.
Os SlideShows exportados não possuem o recurso Leitura de Texto. Para maiores informações sobre a Leitura de Texto, consulte “Lendo o Texto em Voz Alta”, na página 37.

Para exportar seu SlideShow:

1. Clique no menu **Arquivo**.

2. Clique em **Exportar**.

3. Navegue para onde você deseja salvar o SlideShow exportado.

4. Digite um nome para o SlideShow exportado.

5. Escolha um formato de exportação.
SlideShow pronto para ser exibido: cria uma pasta com tudo o que você necessita para executar seu SlideShow em um outro computador com Kid Pix. Copie a pasta criada no outro computador e, então, utilize o comando **Abrir**, no menu **Arquivo**, para abrir o arquivo do SlideShow na versão do Kid Pix instalada nesse computador. O Kid Pix irá encontrar todos os arquivos de que necessita para exibir o seu SlideShow.
QuickTime: pode ser exibido em qualquer tipo de computador, mas necessita do aplicativo QuickTime para ser exibido. Para descarregar o aplicativo, acesse o site **www.apple.com**. Somente as configurações do tempo de exibição serão suportadas. As transições não são incluídas. Para reproduzir o arquivo resultante, utilize o QuickTime para abrir e reproduzir o arquivo exportado.

6. Clique em **Salvar**.

Os Menus do Kid Pix Deluxe 3

Neste capítulo, você aprenderá sobre:

O Menu Arquivo

O Menu Editar

O Menu Inserir

O Menu Ferramentas

O Menu Controles

O Menu Modo Crianças Pequenas

O Menu Ajuda

O Menu Arquivo

Novo

Cria uma nova figura Kid Pix ou um novo SlideShow. Para maiores detalhes, consulte “Começando um Novo Projeto”, na página 63 e “Começando um SlideShow” na página 69.

Abrir

Permite que você abra uma figura Kid Pix ou um SlideShow. O Kid Pix procura primeiro na pasta Meus Projetos ou Meus SlideShows, mas você pode navegar para outras pastas do computador. Para mais detalhes, consulte “Abrindo um Projeto”, na página 65, e “Criando e Abrindo SlideShows”, na página 68 .

Salvar como

Salva o projeto ou o SlideShow aberto. Para mais detalhes, consulte “Salvando um Projeto”, na página 64, e “Salvando seu SlideShow”, na página 85.

Exportar

Salva seu projeto ou SlideShow em um formato diferente. Para obter detalhes, consulte “Exportando um Projeto”, na página 66, e “Exportando seu SlideShow”, na página 85.

Imprimir

Imprime o projeto ou o SlideShow aberto. Para maiores detalhes, consulte “Imprimindo seu Projeto”, na página 62, e “Imprimindo seu SlideShow”, na página 82.

Registrar como novo usuário

Quando você se registra como um usuário diferente, o Kid Pix utiliza as configurações e as pastas desse novo usuário. Para mais detalhes, consulte “Configurando Múltiplos Usuários”, na página 97.

Sair

Fecha o Kid Pix, retornando a tela para a área de trabalho do computador. Para sair, você também pode clicar na porta, localizada bem no centro do lado direito da Área de Desenho.

O Menu Editar

Desfazer/Refazer

Desfazer: para desfazer a sua ação mais recente.
Refazer: para refazer a última ação que foi desfeita.

Recortar

Remove o item selecionado, colocando-o na Prancheta.

Copiar

Insere uma cópia do item selecionado na Prancheta.

Colar

Cola o que estiver na Prancheta.

O Menu Inserir

Inserir arquivo de imagem

Insere um arquivo de Imagem criado em outro programa em seu projeto Kid Pix. Para mais detalhes, consulte "Inserindo Arquivos de Imagemde Outros Programas", na página 56.

Inserir vídeo

Insere um vídeo QuickTime em seu projeto Kid Pix. Para detalhes, consulte "Inserindo Vídeos QuickTime", na página 58.

Carregar imagem

Insere uma figura no quadro selecionado do SlideShow. Para maiores detalhes, consulte "Carregando Figuras", na página 70.

Importar imagem de fundo

Permite que você utilize uma figura criada em outro programa como imagem de fundo para seu projeto Kid Pix. Para mais detalhes, consulte "Importando Imagens de Fundo", na página 46.

Importar Som

Permite que você utilize um som arquivado em seu computador como som anexado ao seu projeto Kid Pix. Para detalhes, consulte "Sons", na página 52.

O Menu Ferramentas

Editar Texto ABC

Para você digitar o texto a ser pintado com um Pincel Maluco. Para mais detalhes, consulte "Ferramenta Letras do Alfabeto, na página 32.

Verificar Ortografia

Verifica a ortografia em todas as caixas de texto do desenho. Para detalhes, consulte "Verificando Ortografia", na página 36.

Como Pronunciar

Para você ensinar o Kid Pix como falar as palavras que ele não reconhece, como nomes e lugares. Para mais detalhes, consulte "Ensinando o Kid Pix a Pronunciar", na página 39.

Incorporar Texto

Transforma as caixas de texto em parte da imagem de fundo. Você pode incorporar apenas a caixa de texto selecionada ou todas as caixas de texto. Para detalhes, consulte “Trabalhando com as Caixas de Texto”, na página 33.

Incorporar Adesivos e Animações

Transforma os adesivos em parte da imagem de fundo. Você pode incorporar apenas o adesivo selecionado ou todos os adesivos. Para maiores detalhes, consulte “Adesivos”, na página 48.

Modificar Efeitos

Para personalizar as configurações do seu SlideShow. Para detalhes, consulte “Personalizando o Seu SlideShow”, na página 74.

Selecionar Cor de Fundo

Configura a cor de fundo para o seu SlideShow. Para mais detalhes, consulte “Cor de Fundo”, na página 80.

O Menu Controles

Ligar/Desligar Som

Configura os sons que serão produzidos pelas ferramentas e botões quando você clicar neles. Para mais detalhes, consulte "Controlando Som", na página 99.

Ligar/Desligar Leitura de Texto

Configura a leitura do texto inserido nas caixas de texto quando sua página é reproduzida. Para detalhes, consulte "Lendo o Texto em Voz Alta", na página 37.

Ligar/Desligar Som de Fundo

Configura a reprodução do som anexo quando sua página é reproduzida. Para mais detalhes, consulte "Controlando Som", na página 99.

Ligar/Desligar Avanço Manual

Cancela temporariamente as configurações de transição de seu SlideShow, de modo que você terá que clicar o mouse para avançar os slides. Para mais detalhes, consulte "Mudando para Avanço Manual", na página 81.

Limpar

Elimina os quadros vazios de seu SlideShow. Para detalhes, consulte “Eliminando os Quadros Vazios”, na página 73.

Ir para SlideShow/Área de Desenho

Para ir ao SlideShow, se você está na Área de Desenho, e vice-versa. Para mais detalhes, consulte “Entrando no SlideShow”, na página 69 e “Editando Figuras”, na página 71.

O Menu do Modo Crianças Pequenas

Ligar /Desligar Modo Crianças Pequenas

Alterna os modos. Para mais detalhes, consulte “ Ativando o Modo Crianças Pequenas”, na página 98.

O Menu Ajuda

Ajuda

Fornece ajuda em um tópico determinado. Para maiores detalhes, consulte “Obtendo Ajuda”, na página 6.

Sobre o Kid Pix Deluxe 3

Informa a versão do programa instalada em seu computador.

Visualizar Manual do Usuário

Exibe o Manual do Usuário no programa Acrobat Reader.

Opções para Pais e Educadores

Neste capítulo, você aprenderá como:

Configurar Múltiplos Usuários

Ativar o Modo Crianças Pequenas

Controlar o Som

Configurando Múltiplos Usuários

Você pode configurar múltiplos usuários ao mesmo tempo para o uso em sala de aula ou no caso de diversas crianças utilizarem o mesmo computador.

Para alterar as configurações para múltiplos usuários:

1. Na tela de **Login**, digite **KidPixAdmin** *e clique em* **Entrar.**
2. Digite os nomes dos novos usuários e clique em **Inserir** depois de cada um.
3. Para apagar um usuário, selecione o nome a ser removido e clique em **Apagar**.

Clique em **Pronto** quando tiver terminado.

Ativando o Modo Crianças Pequenas

O Kid Pix apresenta dois modos: Modo Normal e Modo Crianças Pequenas. No Modo Normal, todas as ferramentas e funções do Kid Pix são ativas. No Modo Crianças Pequenas, as funções complexas (como as opções de menu, SlideShow e impressão) permanecem ocultas. Isso possibilita às crianças mais novas criarem livremente, sem confusão.
No Modo Crianças Pequenas, as crianças podem:

Utilizar todas as ferramentas artísticas.

Inserir texto em um projeto utilizando carimbos, em vez do teclado. Quando uma criança clica em uma letra da bandeja, o Kid Pix pronuncia o nome da letra em voz alta.

Para utilizar o Modo Crianças Pequenas:

1. No menu do **Modo Crianças Pequenas**, clique em **Ligar Modo Crianças Pequenas**.

2. Para retornar ao Modo Normal, clique em **Desligar Modo Crianças Pequenas**.

Controlando Som

Você pode ligar ou desligar, para cada usuário, os Sons, os Sons Anexados e a Leitura de Texto.

Para definir as configurações de som:

1. Clique no menu **Controles**.

2. Defina cada uma das seguintes opções:

Ligar/Desligar Som
para ouvir ou não efeitos sonoros quando você utiliza as ferramentas e bandejas Kid Pix.

Ligar/Desligar Som de Fundo
para reproduzir ou não o som de fundo enquanto sua página é reproduzida.

Ligar/Desligar Leitura de Texto
para ouvir ou não a leitura em voz alta das caixas de texto enquanto sua página é reproduzida.

Depois que você *desligar* uma opção, o comando aparecerá "Ligar..." e depois que você *ligar* uma opção, o comando aparecerá "Desligar...".

Perguntas Mais Freqüentes

As perguntas e respostas neste capítulo incluem:

Por que algumas coisas se tornam parte do plano de fundo enquanto outras permanecem separadas?

Como posso mover um arquivo Kid Pix de um computador para outro?

Posso salvar um projeto Kid Pix ou um SlideShow em um formato diferente, para que outras pessoas possam vê-lo?

Como posso configurar múltiplos usuários e definir configurações diferentes para cada um?

Como posso utilizar os pincéis Arte Sonora?

Qual é a diferença entre Carimbos e Adesivos?

Qual é a diferença entre animações e Pincéis Malucos animados?

Por que algumas coisas se tornam parte do plano de fundo enquanto outras permanecem separadas?

No Kid Pix, uma figura é como um pedaço de papel coberto por uma camada de plástico transparente. As coisas que você acrescenta ao plano de fundo cobrem-se umas às outras, como se você as pintasse em um pedaço de papel. Itens como adesivos, animações, sons, vídeos e caixas de texto flutuam sobre o plano de fundo, na camada plástica. Elas permanecem independentes até que você as *incorpore*. Ao incorporar um objeto, ele irá se misturar ao plano de fundo. Você pode pegar itens que estão na camada plástica e movê-los, redimensioná-los e (no caso de animações ou vídeos) reproduzi-los.

Algumas ações fazem com que as coisas sejam incorporadas, mesmo que você não dê o comando incorporar. Por exemplo, quando você exporta uma figura, muitos objetos serão incorporados, porque o formato de exportação não sabe como exibi-los de outra maneira.

Como posso mover um arquivo Kid Pix de um computador para outro?
Posso salvar um projeto Kid Pix ou um SlideShow em um formato diferente, para que outras pessoas possam vê-lo?

Essas duas perguntas estão inter-relacionadas. Para mover o projeto ou o SlideShow para outro computador que possui o Kid Pix, salve o projeto em um disco removível ou exporte o SlideShow como um "SlideShow Pronto para ser Exibido".

Para mover o projeto ou o SlideShow para outro computador que não possui o Kid Pix, exporte em um formato que o outro computador possa reproduzir. Para mais informações, consulte "Exportando um Projeto", na página 66, e "Exportando o Seu SlideShow", na página 85.

Como posso configurar múltiplos usuários e definir configurações diferentes para cada um?

Faça log in como KidPixAdmin para configurar múltiplos usuários. Em seguida, faça log in como cada usuário e configure o Kid Pix para cada usuário separadamente. Para mais detalhes, consulte "Configurando Múltiplos Usuários", na página 97.

Como posso utilizar os pincéis Arte Sonora?

Os pincéis Arte Sonora pintam imagens abstratas cujo tamanho e forma são obtidos a partir do pitch e do volume do dispositivo de entrada de som de seu computador. Fale ou cante no microfone do computador e o pincel Arte Sonora irá "pintar" esses sons.

Para escolher um pincel Arte Sonora, exiba as **Ferramentas Artísticas** e, na bandeja, clique no microfone. Então, na bandeja de opções desta ferramenta, escolha a opção **Pintura Livre** ou **Movimento do Mouse**.

Escolhendo **Pintura Livre**, você pode fazer barulho junto ao microfone e o Kid Pix irá pintar.

Escolhendo **Movimento do Mouse**, você pode arrastar o mouse e fazer barulho ao mesmo tempo para criar a pintura.

Para mais detalhes, consulte "Utilizando as Ferramentas Artísticas", na página 11.

Qual é a diferença entre Carimbos e Adesivos?

Os **Carimbos** são figuras que você "carimba" em seu projeto. Eles se incorporam imediatamente ao plano de fundo. Você pode editar os carimbos utilizando o **Lápis**, na bandeja **Carimbos**. Para mais detalhes, consulte "Utilizando os Carimbos", na página 20. Você não poderá editar os **Carimbos** depois de tê-los inserido em seu projeto.

Os **Adesivos** são figuras que você insere em seu projeto Kid Pix que permanecem como objetos independentes. Antes de incorporá-los, você pode movê-los e redimensioná-los. Para detalhes, consulte "Adesivos", na página 48.

Qual é a diferença entre animações e Pincéis Malucos animados?

As animações são adesivos que se movem, como pequenos filmes. As animações são reproduzidas quando você reproduz o seu projeto. As animações permanecem como objetos independentes mesmo depois que você as insere em seu projeto. Antes de incorporá-las, você pode movê-las e redimensioná-las. Para maiores detalhes, consulte "Animações", na página 50.

Os Pincéis Malucos e os Sprays são **Ferramentas Artísticas** que pintam com efeitos mágicos. Depois que você pinta com elas, a pintura fica animada por um pequeno período e, depois, se incorpora ao plano de fundo. Você não pode mover ou modificar os resultados de um Pincel Animado ou Spray da mesma forma que pode fazer isso com uma animação. Para mais detalhes, consulte "Utilizando as Ferramentas Artísticas", na página 11.

Obtendo Suporte Técnico

Contate nosso Suporte Técnico das seguintes maneiras:

Telefone para o Suporte Técnico
(41) 316-7856
DDG: 0800 41 4636

Envie uma descrição de seu problema para o e-mail
sac.info@positivo.com.br

Escreva para o seguinte endereço

Positivo Informática
Attn.: Kid Pix
Rua Senador Accioly Filho, 1021
CEP: 81310-000 Curitiba Paraná

Ou acesse nossa página na Internet
www.positivodireto.com.br